

TUGAS AKHIR

**TOKOH PAHLAWAN SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI DALAM PERANCANGAN GRAFIS
KARTU PERMAINAN EDUKATIF**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :

U Vicky Muhariandry Putra S



NIM 41907010021

Jurusan Desain Grafis & Multimedia

Pembimbing

Lukman Arief, SDs

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2012**

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vicky Muhariandry Putra
 Nomor Induk Mahasiswa : 41907010021
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 26 Juli 2012

Yang membuat pernyataan,


Vicky Muhariandry Putra

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2011/2012

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Tokoh Pahlawan Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Perancangan Grafis Kartu Permainan Edukatif

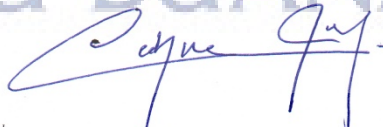
Disusun oleh :

N a m a : Vicky Muhariandry Putra
N I M : 41907010021
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2012

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing



Lukman Arief, SDs

Jakarta, 26 Juli 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, SPd

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Produk



Ir. Edy Muladi, MSi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir (TA) ini dengan baik. Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan tugas akhir bagi mahasiswa/i Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Jurusan Desain Produk – Grafis Multimedia, Universitas Mercu Buana Jakarta

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan menyampaikan penghargaan sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membimbing serta membantu penulis, baik yang bersifat moril maupun materil. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah S.W.T yang telah memberikan penulis *Sense of design* dan kemampuan untuk mendesain, meskipun kemampuan penulis masih kurang, tetapi penulis sangat bersyukur atas semua nikmat yang di berikan.
2. Bapak, ibu serta kakak, adik dan saudara-saudaraku tersayang, terima kasih atas segala perhatian, bimbingan, dukungan yang membangun, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Kepada bapak Lukman Arief selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membangun dan juga memeberikan pengetahuan dan wawasan yang luas kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

4. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si selaku Kepala Program Studi Desain Grafis & Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana.
5. Terima Kasih kepada teman-teman, Eka Tri Cahyani, Bagus Mardiko, Heriadi Sulaiman, Angga Parakoso , Khaidar Bintara, M Nur Alimnudin yang memberikan saya banyak sekali ilmu dan tiada henti menyemangati saya dalam mengerjakan laporan tugas akhir ini.
6. Seluruh Keluarga Besar Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, khususnya teman-teman seperjuangan angkatan 2007 Desain Prooduk Grafis & Multimedia

Akhir kata penulis hanya dapat memohon semoga semua bimbingan, dorongan serta kemurahan hati dari semua pihak mendapatkan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Jakarta, 26 Juli 2012

ttd.
Vicky Muhariandry Putra

The image contains a large, semi-transparent watermark of the Universitas Mercu Buana logo. The logo features a stylized blue flame or leaf shape above the text 'UNIVERSITAS' in green and 'MERCU BUANA' in blue.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Orisinalitas (<i>State of The Art</i>)	2
1.2.1 Kartu Permainan yang Pernah Dibuat	2
1.2.2 Aspek Pembeda Dengan Kartu yang Sudah Ada	6
1.3 Peluang dan Tantangan Studi	6
1.3.1 Peluang Studi	6
1.3.2 Tantangan Studi	7
BAB II METODE PERANCANGAN	8
2.1 Maksud dan Tujuan Perancangan	8
2.2 Proses Perancangan	9
2.2.1 Bagan Alur Proses Perancangan	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
2.4 Tema Desain	10
BAB III DATA PERANCANGAN	11
3.1 Uraian Data Perancangan	11
3.2.1 Data Objek Perancangan	11
3.2.2 Data Teknis Perancangan	20

3.3 Kartu Permainan	21
3.4 Permainan Kartu.....	22
BAB IV ANALISA PERANCANGAN	23
4.1 Analisa 5W + 1H	23
4.2 Pernyataan Permasalahan Desain	26
BAB V KONSEP PERANCANGAN	26
5.1 Ide dan Gagasan Perancangan	26
5.2 Konsep Estetis Grafis Elemen Grafis	26
a. Pendekatan Estetis.....	26
b. Bahan atau Material Cetak.....	26
c. Dominasi Warna.....	26
d. Karakter Huruf.....	27
e. Ornament.....	27
5.3 Konsep Karya Kartu Permainan Edukatif	28
5.3.1 Proses Vektor Karakter Pahlawan	28
5.3.2 Konsep Layout Desain Kartu Permainan Edukatif	30
5.4 Konsep Media Pendukung Kartu Permainan Edukatif	33
5.4.1 Konsep Layout Kemasan Kartu Permainan Edukatif	33
5.4.2 Konsep Booklet Kartu Permainan Edukatif	35
5.4.3 Konsep Petunjuk & Instruksi Kartu Permainan Edukatif.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kartu edukasi siapakah aku	2
Gambar 1.2 Kartu edukasi ayo berhitung	3
Gambar 1.3 Kartu edukasi <i>brain power</i>	4
Gambar 1.4 Kartu edukasi <i>flipoen card</i>	4
Gambar 1.5 Kartu edukasi kartu pintar menulis	5
Gambar 3.1 Gambar vektor	21
Gambar 3.2 Jenis-jenis permainan kartu	22
Gambar 5.1 Proses vektor	28
Gambar 5.2 Desain Kartu	30
Gambar 5.3.Tema permainan kartu kwartet	31
Gambar 5.4 Desain kemasan kartu permainan edukasi	33
Gambar 5.5 Booklet kartu permainan tokoh pahlawan	35
Gambar 5.6 Buku petunjuk permainan kartu edukasi	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain kartu permainan edukasi	40
Lampiran 2 Desain kemasan kartu permainan edukasi	41
Lampiran 4 Desain booklet kartu permainan edukasi	42
Lampiran 5 Desain <i>user guide</i> kartu permainan edukasi	43
Lampiran 6 Desain <i>user guide</i> kartu permainan edukasi 2	44
Lampiran 7 Desain panel pameran 1	44
Lampiran 8 Desain panel pameran 2	45
Lampiran 9 Desain panel pameran 3	45
Lampiran 10 Desain panel pameran 4	46
Lampiran 11 Desain panel pameran 5	46
Lampiran 12 Foto Dokumentasi pameran	47
Lampiran 13 Kartu asistensi	49

